

Plano de Curso
Formação Inicial e Continuada

Experiências de Varejo no Metaverso

Eixo tecnológico:
Gestão e Negócios

Modalidade: Aperfeiçoamento

Versão 2



Informações do Curso no Senac São Paulo

Área de Negócio: **Gestão e Negócios**

Subárea: **Vendas**

Ficha Técnica: **25975**

Formato de Oferta: **Presencial**

Tipo de PC: **Regional Alinhado ao MPS**

HISTÓRICO DE VERSÕES

Versão 1 20/03/2023 vigente a partir de 01/06/2023

Versão 2 07/05/2024 **inserção de escolaridade mínima no item 2 - Requisitos de acesso - pág. 3**

1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Título do Curso: Experiências de Varejo no Metaverso

Eixo Tecnológico: Gestão e Negócios

Carga Horária: 24 horas

2. REQUISITOS DE ACESSO

Para matrícula no curso de Experiências de Varejo no Metaverso, o (a) candidato (a) deve ter, no mínimo, 18 anos de idade e **Ensino Fundamental completo**.

Obs.: Para o bom desempenho no curso é importante que o aluno tenha conhecimentos mínimos em varejo, marketing e internet.

Documentos exigidos para matrícula:

- RG e CPF **ou** outro documento de identificação que comprove a numeração destes registros (apresentação).

3. JUSTIFICATIVA

Cada vez mais é possível perceber que as ferramentas de interação virtual deixaram de ser algo totalmente voltado ao universo dos games, já que o incremento das iniciativas que exploram outros formatos e possibilidades das experiências imersivas, como as plataformas de Metaverso oferecem novas oportunidades de expansão dos canais de comunicação com o cliente, exigindo um planejamento “omnichannel” do negócio.

Em 2021, segundo a Ecommercebrasil, o total das vendas no Brasil em E-commerce aumentou em 27%, subindo em 2022 para 35% evidenciando a capacidade do varejo em utilizar as plataformas digitais como meio de expandir suas vendas. Segundo estudo da Deloitte, até 2025, quase 75% da população global e quase todas as pessoas que usam aplicativos sociais serão usuários frequentes de realidade aumentada.

Outros dados que corroboram esse cenário favorável, como a pesquisa apresentada pela consultoria Wunderman Thompson na NRF 2022 Retail’s Big Show – maior evento de varejo do mundo –, 93% acreditam que a tecnologia é o nosso futuro; 76% dependem dela para executar suas atividades diárias; e 52% entendem que até sua felicidade está subordinada ao mundo digital, contudo, apenas 38% dos consumidores globais já ouviram falar no termo Metaverso. Mesmo assim, 85% dos consumidores acreditam que a presença digital será essencial para o sucesso de uma marca no futuro.

Somam-se a esses números, nossa própria percepção da busca de situações de interação virtual cada vez mais imersivas, seja nas relações com os amigos, com os colegas, com familiares e, principalmente com empresas e serviços, fortemente influenciadas pelo contexto da pandemia Covid 19, mas que não dá indícios de estar diminuindo. Assim, para o pleno aproveitamento das novas oportunidades oferecidas pela WEB3, como o Metaverso e as finanças descentralizadas, é indispensável apropriação de conceitos e ferramentas práticas para planejar e agir em uma abordagem omnichannel.

A preparação para operar uma ação de varejo no Metaverso passa pelo desenvolvimento de estratégias próprias, desde analisar e entender quais são as possibilidades do próprio negócio, conhecer as plataformas que atualmente estão disponíveis, entender qual se encaixa melhor na sua estratégia, bem como o que promover dentro dela.

Assim, este curso é voltado aos profissionais e estudantes de marketing, comunicação, inovação, administração, tecnologia entre outros, que tenham interesse em aprofundar seus conhecimentos nessa área emergente e tirar proveito das oportunidades oferecidas pelo varejo no Metaverso.

4. OBJETIVO DO CURSO

O curso Experiências de Varejo no Metaverso visa oferecer aos profissionais e estudantes das áreas associadas ao varejo uma visão mais ampla e tecnológica das tendências do setor, com foco em novos recursos e ferramentas digitais que potencializam as experiências de compra, entender os usos da inteligência artificial na área de varejo, conhecer técnicas que articulam realidades e integram o varejo no mundo digital.

Deste modo, o percurso de experiências de aprendizagem parte da apropriação de conceitos chave para a compreensão das novas potencialidades da WEB3 e das finanças descentralizadas passando pela customização de ambientes imersivos para o posicionamento da marca e o engajamento de clientes chegando à articulação de diferentes soluções e múltiplos canais físicos e virtuais o curso instrumentaliza a proposição de ações estratégicas impulsionando resultados reais.

O profissional formado pelo Senac tem como marcas formativas: domínio técnico-científico, visão crítica, atitude empreendedora, sustentável, colaborativa, atuando com foco em resultados. Essas marcas formativas reforçam o compromisso da instituição com a formação integral do ser humano, considerando aspectos relacionados ao mundo do trabalho e ao exercício da cidadania. Essa perspectiva propicia o comprometimento do aluno com a qualidade do trabalho, o desenvolvimento de uma visão ampla e consciente sobre sua atuação profissional e sobre sua capacidade de transformação da sociedade.

5. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

► Unidade Curricular: Experiências de Varejo no Metaverso.

CARGA HORÁRIA: 24 HORAS

Elementos abordados no curso

CONHECIMENTOS

- Ecossistema Web 3.0: Blockchain, DeFi (finanças descentralizadas), NFTs, inteligência artificial, criptomoedas e metaverso.
- Plataformas digitais: Spatial, Decentraland, The SandBox, e Roblox.
- Conceitos do metaverso: avatar, ambiente imersivo, phygital, ativos digitais e terrenos virtuais.
- Situações imersivas: realidade virtual, aumentada, estendida e mista.
- Experiências no metaverso: UX (experiência de usuário), influenciadores virtuais, presença e posicionamento de marca, jornada de compra e experiência do cliente.
- Dispositivos: desktop, smartphone, óculos VR.
- Metacommerce: conceito, transações digitais, tipos de produtos.
- Omnichannel: conceito, planejamento e aplicações para o varejo.
- Estratégias de marketing no varejo: análise de mercado, concorrência, identidade da marca, perfil de consumidor (shopper), merchandising, canais de marketing, público-alvo.
- Relacionamento com cliente: atendimento, assistentes virtuais, vendas e pós-venda.

HABILIDADES

- Selecionar as plataformas mais adequadas conforme o plano de negócio.
- Customizar espaços de interação com o cliente em plataformas de multiverso.
- Diferenciar sistemas de finanças descentralizadas (DeFi) no metaverso.
- Identificar oportunidades de uso das tecnologias para proporcionar experiências imersivas no varejo.
- Planejar ações de comunicação integrada em omnichannel.
- Propor ações de relacionamento com o cliente.
- Desenvolver estratégias de metacommerce.

ATITUDES/VALORES

- Respeito às políticas de privacidade e a LGPD.
- Condutas éticas no Metaverso.
- Priorizar a saúde física e mental em situações de exposição às telas.

6. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

A Proposta Pedagógica do Senac privilegia o desenvolvimento de competências profissionais, assumindo uma postura com relação à aprendizagem e ao ensino em que a ação docente propicie ao aluno o aprender a aprender e o desenvolvimento da percepção analítica, do raciocínio hipotético e da solução sistemática de problemas, por meio de perguntas, problemas e casos relacionados à realidade, experiência e/ou conhecimentos prévios, facilitando a atribuição de significado, de modo a assegurar o *aprender a conhecer*, o *aprender a fazer*, o *aprender a viver juntos/com os outros* e o *aprender a ser* – condições básicas para a autonomia individual e profissional¹.

Nesse sentido, os cursos e programas de formação inicial e continuada devem contribuir para a constituição de competências requeridas pelos itinerários formativos que possibilitem ao aluno, traçar o caminho da sua formação e do seu desenvolvimento profissional.

Considerando que “... as competências serão formadas pela prática...”², devem ser previstas situações ativas de aprendizagem, pautadas pelo mundo do trabalho, por meio das quais o conteúdo, visto como insumo, seja trabalhado de forma contextualizada e significativa. Tais situações devem considerar a mobilização e a articulação dos saberes, de modo que se traduzam em ações relacionadas com a competência expressa neste Plano de Curso, fomentando o desenvolvimento das marcas formativas Senac.

1 DELORS, Jaques. Educação - Um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. UNESCO, 1996.

2 PERRENOUD, P. Construir as competências desde a escola. Porto Alegre: Artmed, 1999, p. 57.

7. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Estará aprovado no curso aquele que tiver frequência igual ou superior a 75% da sua carga horária total.

O resultado atribuído ao aluno no final do curso será expresso por menções:

Concluiu – quando o aluno tiver frequência igual ou superior a 75% da carga horária total do curso.

Não concluiu – quando o aluno tiver frequência inferior a 75% da carga horária total do curso.

Embora não esteja previsto neste programa a avaliação de desempenho para fins de aprovação, o processo de ensino-aprendizagem deverá estar pautado no acompanhamento do desenvolvimento individual do aluno durante a realização das atividades propostas de forma a garantir a recuperação da aprendizagem, sempre que necessário.

8. INSTALAÇÕES, EQUIPAMENTOS E RECURSOS DIDÁTICOS

A rede de Unidades Escolares do Senac São Paulo tem a infraestrutura necessária para a realização dos cursos propostos, contando com dependências para acolhimento dos alunos, salas de aula devidamente mobiliadas com cadeiras móveis e armário para organização dos materiais, sala de atendimento, salas para Direção, Secretaria, Equipe Técnica e Docentes, laboratórios de informática, bibliotecas com o acervo contendo os títulos da bibliografia básica indicada no correspondente Plano de Curso, computadores conectados à Internet, data show e outros equipamentos.

8.1 Instalações e equipamentos específicos:

- Óculos VR Metaquest 2.
- Desktop: Intel i5-4590/AMD Ryzen 5 1500X ou superior. Cartão gráfico: GeForce Nvidia série 9 e superior. Memória: 8 GB ou mais de RAM.

9. PERFIL DO PESSOAL DOCENTE

O desenvolvimento da oferta ora proposta requer docentes com experiência profissional em E-commerce, Marketing e/ou Comunicação com conhecimentos no uso de tecnologias digitais imersivas e formação em Marketing, Marketing Digital, Tecnologia da Informação, Comunicação, Design e Administração de Empresas.

10. BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

- LONGO, W; TAVARES, F. *Metaverso: onde você vai viver e trabalhar em breve*. Rio de Janeiro: Alta Books. 2022.

Bibliografia Complementar

- GABRIEL, M. *Inteligência artificial: do zero ao metaverso*. Barueri SP: Atlas, 2022.
- TURCHI, S. R. *Estratégia de marketing digital e e-commerce*. Rio de Janeiro: Atlas 2018.

11. CERTIFICAÇÃO

Àquele que concluir com aprovação este curso, é conferido o certificado de conclusão do curso **Experiências de Varejo no Metaverso**.